



SCRATCH 맛보기 2

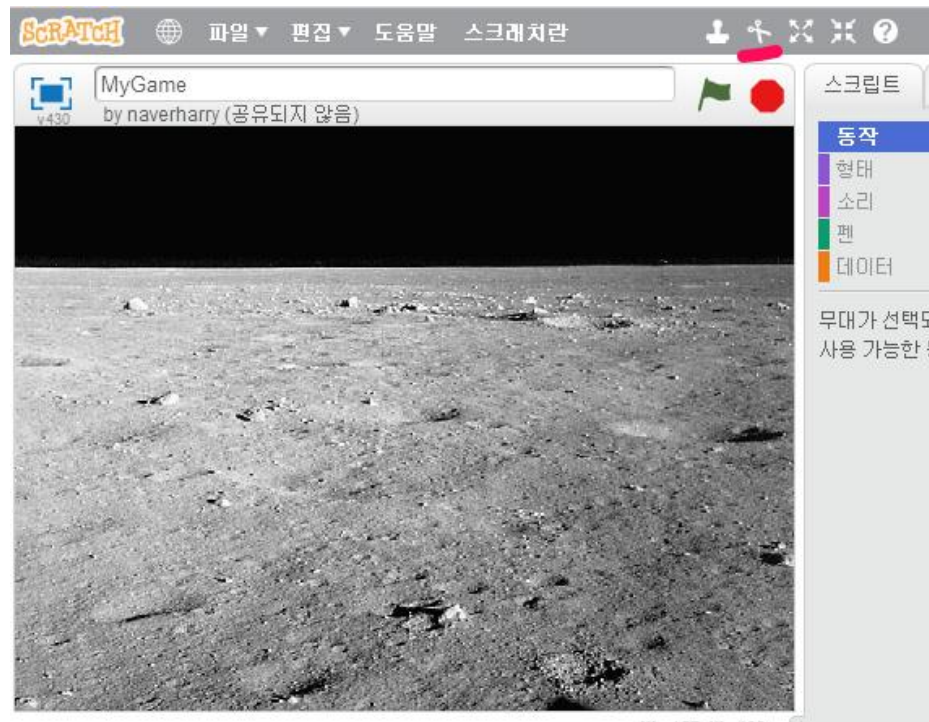


〈학습목표〉

스크래치로 무언가 만들어 보기

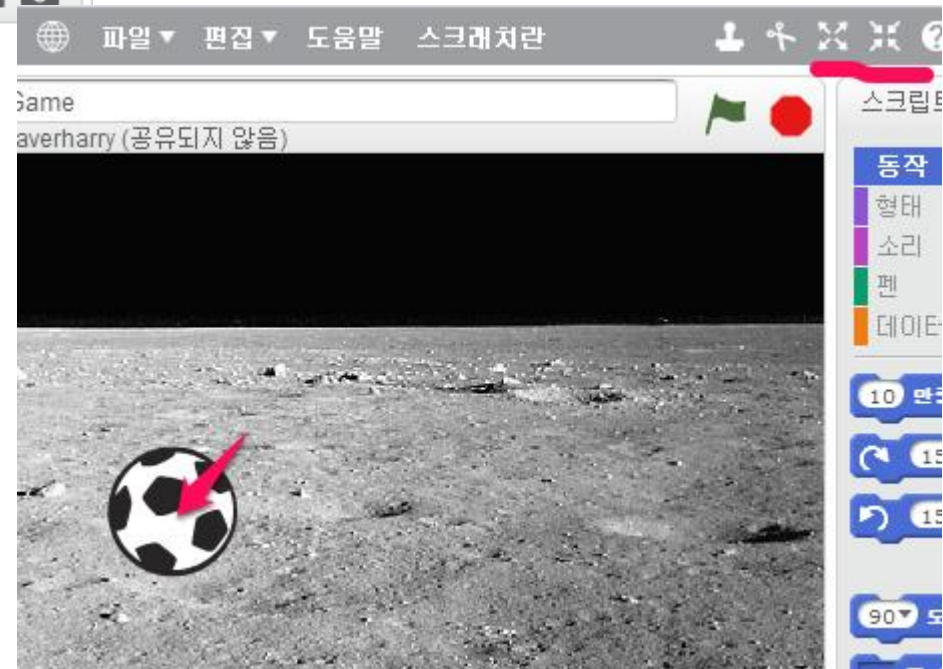
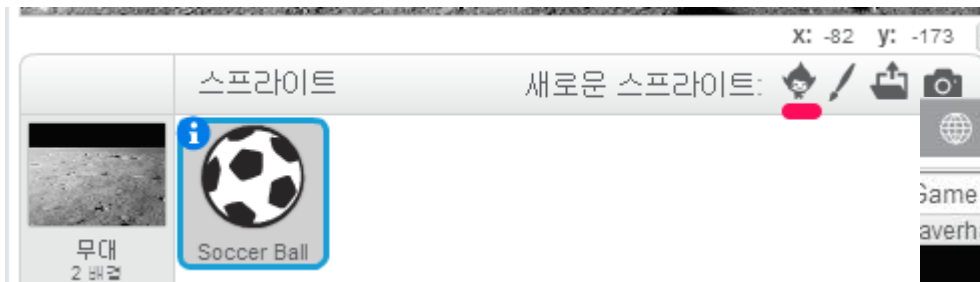
1. 배경 바꾸기 및 프로젝트 이름 설정

- (1) 프로젝트 이름 정하기
- (2) 배경 바꾸기
- (3) 고양이 스프라이트 제거



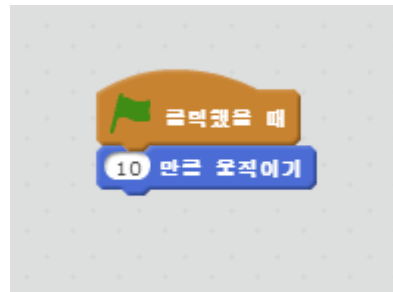
2. 공 스프라이트 추가하기

- (1) 스프라이트 영역에서 새로운 스프라이트 추가하기
- (2) 저장소에서 적당한 공 이미지 추가하기
- (3) 확대 / 축소 버튼을 이용해서 크기 변경하기



3. 공 움직이게 하기

(1) 시작하면 공이 10만큼 움직이도록 스크립트 추가



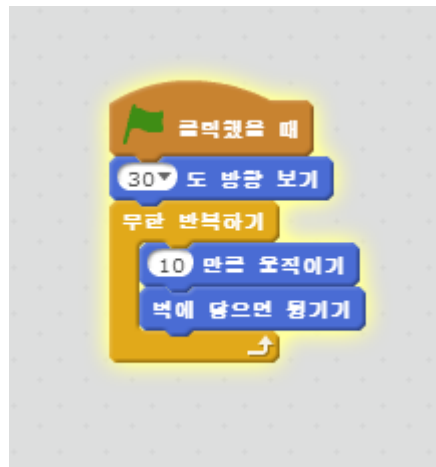
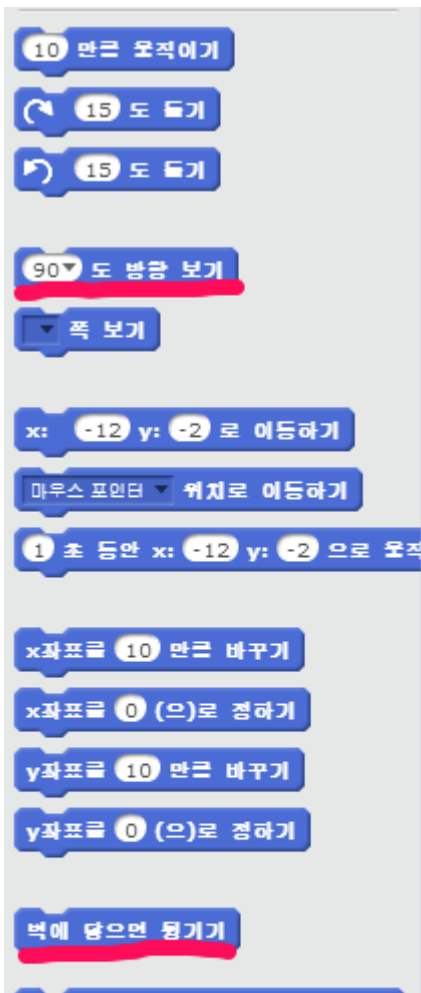
4. 무한 반복

(1) 무한 반복 블록으로 감싸기



5. 30각도 + 튕기기 추가

(1) 무한 반복 블록으로 감싸기



6. 발판 추가하기

(1) 스프라이트 저장소에서 패들 추가

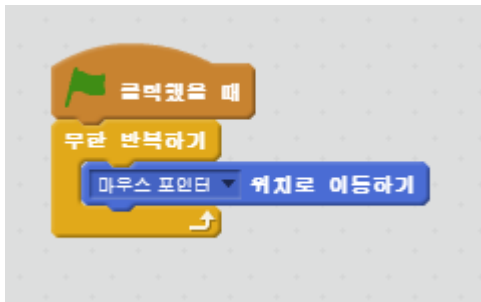
(2) 크기 및 위치 조절



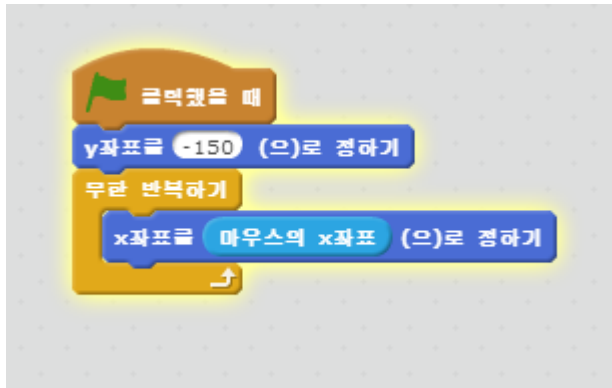
7. 발판 마우스로 조정하기

중요: 패들용 스크립트에 추가!

- 1) 시작 클릭 블록
 - 2) 무한 루프 블록
 - 3) 마우스 위치로 이동
- 조금 이상하지 않나요?



디버깅 (1)



8. 공 튀기게 만들기

만약 블록 사용하기

만약 (1) () 이라면

공의 (2)()를 (3)() 만큼 바꾼다.



If (만약) 블록

- 6각형 블록 (조건) 이 참일 경우에만
안쪽 블록의 명령이 실행됨
- 자매품 if - else (만약~ 라면 - 아니면) 블록도 있음
- 조건 블록은 그리고, 또는, 아니다 같은 블록을 이용해 조합도 가능함



8. 공 튀기게 만들기

만약 블록 사용하기

만약 (1) (공이 발판에 닿았) 다면

공의 (2)(각도)를 (3)(180도) 만큼 바꾼다.



8. 공 튀기게 만들기

만약 블록 사용하기

만약 (1) (공이 발판에 닿았) 다면

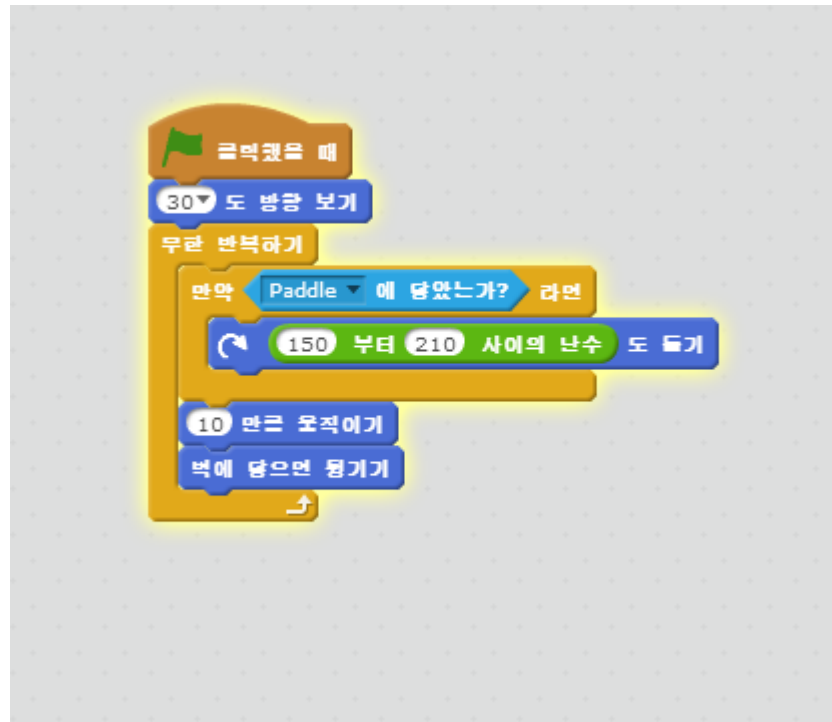
공의 (2)(각도)를 (3)(180도) 만큼 바꾼다.



디버깅 (2)

조금 더 재미있게?

다른 방법도 생각해 봅시다.



9. 소리 추가하기

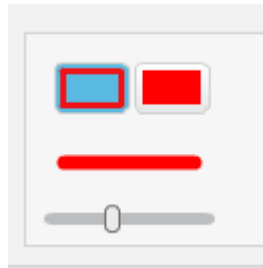
- (1) 공의 소리 영역에서 새로운 소리 추가
- (2) 스크립트 영역으로 바꾸기
- (3) 패들에 닿았을 때 소리 재생



10. 게임 오버 추가하기

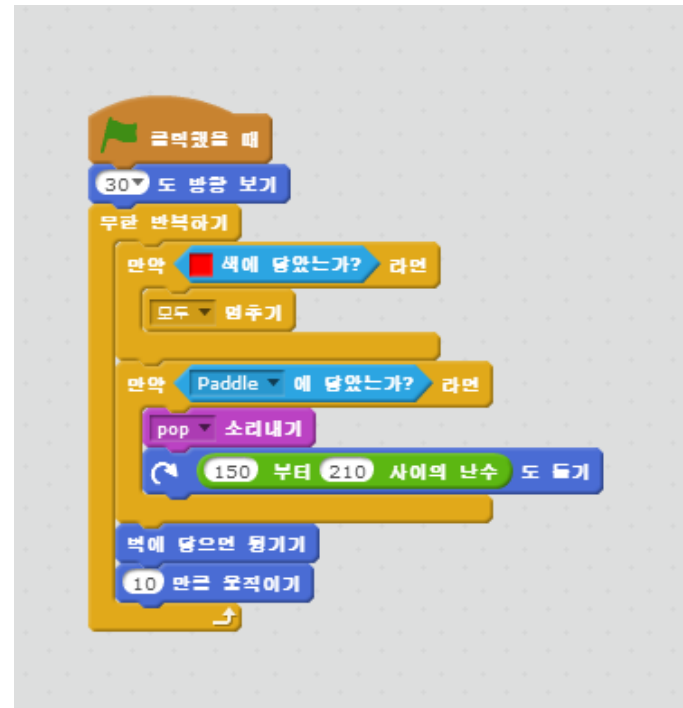
(1) 무대 클릭

(2) 배경의 아래에 빨간색 사각형 추가



10. 게임 오버 추가하기

(1) 볼 스프라이트 스크립트에
빨간색에 닿으면 게임 오버 추가



추가로 할 수 있는 것들

직접 할 수 있는 것들

게임 오버 화면 보여 주기

공 속도 조절하기

연구 과제

점수 추가하기

벽돌도 추가하기

인터넷으로 랭킹 보여주기

학습 정리

- 게임 한 번 만들어 봤다.
- 게임 생각만큼 유해하지 않아요...